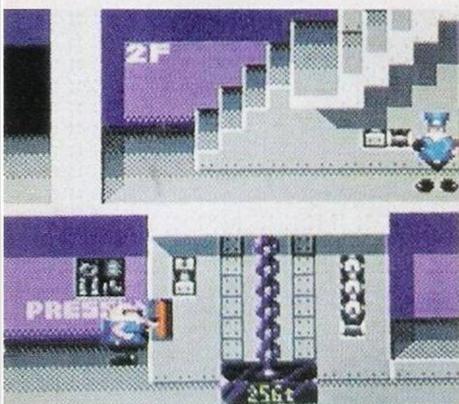


OS JOGOS NO COMPUTADOR

"BONANZA BROS"

169



"Bonanza Bros"

Esta é a história de Mobo e Robo, os vilões mais fixos à face da terra. Uma noite, estavam a ver televisão, quando lhes surgiu no ecrã um homem estranho com uma proposta de trabalho curiosa: Roubarem diversos edifícios, com o propósito de testar os sistemas de segurança.

"Bonanza Bros" é a tentativa de um jogo divertido de acção e perícia. Porém, o peso de (quase) dois anos da produção,

evidencia alguns defeitos, e muito "mofo"...

A mecânica do jogo resume-se à procura e recolha de determinados objectos. Evitar os inimigos e encontrar a saída. Tudo em tempo contado. Simples!

Podia ser um jogo jeitoso, mas a forma como "Bonanza" é apresentada, deita tudo a perder. Os gráficos são minúsculos e com pouco rigor, a animação é tosca (lembra os jogos antigos) e os efeitos sonoros são

pobres.

Quando jogado com um único interveniente, a área de acção resume-se a um terço do ecrã. O que é francamente limitado dado as exigências da maioria dos jogadores.

A parte das incapacidades técnicas, Bonanza é uma corrida desenfreada, não pela procura dos objectos, já que estes estão bem à vista e assinalados, mas pela fuga dos inimigos.

O interior dos edifícios parece uma convenção de polícia: são às dezenas e de todos os departamentos..., incluindo os de choque, com direito a capacete e escudo.

A dificuldade é acrescida com estes pequenos pormenores.

A propósito de pormenores, desde já alertamos os jogadores pouco experientes de Bonanza Bros que os cães de guarda são mais inteligentes que os policiais.

Conseguem perseguir o protagonista com mais velocidade e, para espanto geral, até abrem portas!

Bonanza pode ser jogado com dois intervenientes simultâneos, é o dobro da diversão (embora a velocidade seja menor).

Enfim, é um jogo simples, por

vezes divertido, nada mas com um suporte técnico muito fraco e um preço nada convidativo. Há por aí jogos bem melhores...

Nome: "Bonanza Bros"

Género: Acção Gráficos: 45%

Animação: 43% Som: 46%

Originalidade: 76%

Jogabilidade: 75% Total: 55%

Versão Analisada:

Commodore Amiga

PVP: 6995\$00



O nível de Bónus

SECÇÃO do LEITOR

Depois de várias semanas de ausência, esta rubrica regressa com os pequenos anúncios de venda e algumas cartas.

Primeiro, os "anúncios"...

- **ZX Spectrum +** com "joystick" e monitor, Ricardo Raimundo, Rua de Ponta Delgada, n.º 2, 4.º, 1000 Lisboa

(telf: 3555853)

- **Commodore PC 10**, Luís Fernandes, telf: 01/4711116

- **Times 2048** e consola **Atlantis** com 191 jogos incorporados, Gonçalo Martins, telf: 9235479

- **Spectrum 128k+2A** com monitor, Jorge Alves, Rua

Almada Negreiros, lote 2.1.º frt. Cruz de Pau, 2840 Seixal (telf: 2250026)

- **PC 200 Sinclair**, Travessa de St.º António à Graça, n.º 2, cv, 1100 Lisboa (telf: 872072)

- **Spectrum 48K** com teclado profissional, Carlos Sousa, telf: 01/3876265

Por outro lado o leitor **Marcos Bernardo** pretende entrar em contacto com utilizadores (e ex-utilizadores) do **PCW 9512 da Amstrad** a fim de trocar jogos e programas.

Os interessados podem escre-

ver para a Rua General Trindade, n.º 58, 2485 Mira-de-Aire. A associação **Super Share** dedica-se à troca e venda de "Shareware" e "Public Domain" para os compatíveis PC. Dispõe de um catálogo de qualidade e actualizado. Este clube teve ainda a gentileza de nos ceder duas disquetes contendo a lista de programas e diversos utilitários, entre os quais destacamos o processador de imagem VGA.

O endereço da Super Share é: Avenida 1.º de Maio, 71-A, 1.º eqs, 2430 Marinha Grande.



PEÇA CATALOGOS

SEMENTES PARA HORTA E JARDIM



José Afonso Duarte

BOLBOS DE FLORES DA HOLANDA
PLANTE AGORA O SEU JARDIM FLORIDO NA PRIMAVERA

RELVAS, MÁQUINAS DE CORTAR RELVA, UTENSÍLIOS AGRÍCOLAS, AGROQUÍMICOS, PLANTAS ENVASADAS, ETC.

TULIPAS, JACINTOS, NARCISOS, RANUNCULOS, CROCUS, ANÉMONAS, ETC.

ESTABELECIMENTOS DE VENDA:

LISBOA

RUA DE S. NICOLAU, 24 / RUA DA PRATA, 211 - TEL. 01 - 888 42 54

FARO

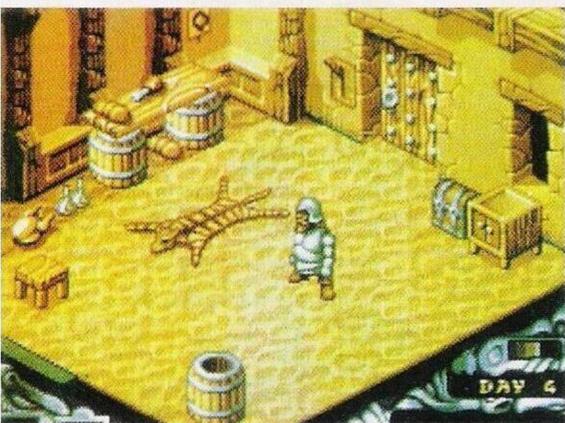
LARGO DR. S. FRANCISCO SÁ CARNEIRO, 65 - TEL. 089 - 2 53 75

TORRES VEDRAS

SOBREIRO CURVO - TEL. 051 - 98 17 55

PÓVOA DE VARZIM

A VER-O-MAR - TEL. 052 - 68 10 20



"Cadaver, the payoff"

Commodore Amiga:

"Cadáver II - The Pay Off" - No interior do barril está escondido um cofre, que, por sua vez, guarda a chave que dá acesso à porta fortificada

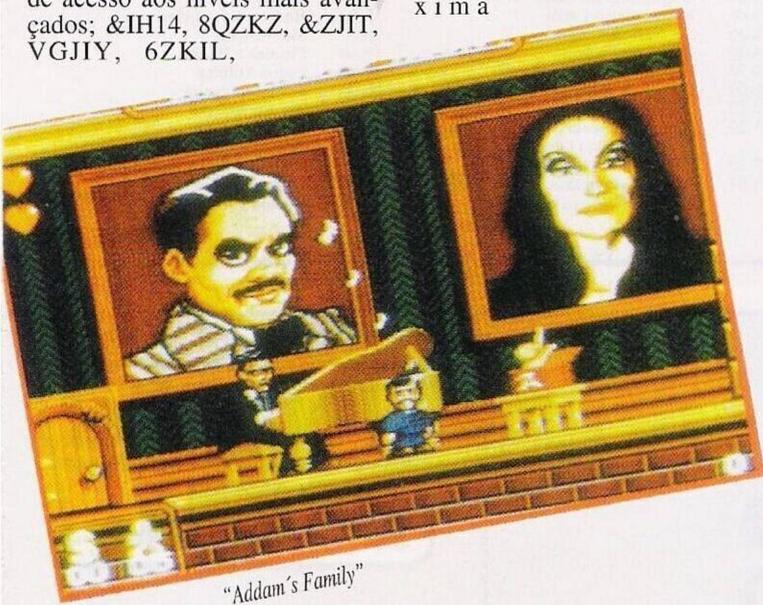
"Lotus II" - Introduzir DEESIDE no código de acesso para obter qualificação em toda as corridas.

"WWF Wrestlemania" - Seleccionar "two player practice" e posicionar um lutador no canto superior esquerdo; repetir a operação com o oponente; lutar por uns momentos e sair do ringue, para apanhar a cadeira e voltar à area de acção. Premir ESCape.

Ao competir pelo cinto, a cadeira ainda está no ringue e o jogador pode utilizar o objecto para atingir o lutador do computador.

"Pit Fighter" - No decorrer da acção, escrever LOBSTERS, seguido dos números 0 a 9 e C ou L, para escolher o nível

"Addam's Family" - Códigos de acesso aos níveis mais avançados; &IH14, 8QZKZ, &ZJIT, VGJIY, 6ZKIL,



"Addam's Family"

169
POKES & DICAS

VL9IV

"Final Blow"

- Durante o jogo, accionar a pausa e premir a tecla F10 seis vezes consecutivas para obter energia infinita.

Depois das dicas enviadas

pelos leitores **Henrique Romana**, "PC Crazy" e "Crazy Moments", prosseguimos com a solução do "Conquest of Camelot". O autor deste trecho é o leitor Miguel Salvador da Silva.

Na última vez que publicámos dicas referentes à aventura "Conquest of Camelot" (há alguns meses atrás), deixámos o protagonista junto de umas escadas. Prosseguimos a aventura a partir do mesmo ponto.

...Descemos as escadas com o máximo cuidado e bebemos a água (drink water). Subimos as escadas e dirigimo-nos ao castelo.

Entretanto, surge um homem com más intenções. Muito rapidamente retiramos a espada (F8) e liquidamo-lo. Continuamos a caminhar para cima até encontrarmos quatro guardas.

Estes não deixam ninguém passar pelo portão que dá acesso à vila.

Andamos junto às plantas, à esquerda, com a máxi

precaução, fazendo os possíveis para não tocar em nenhum dos guardas (caso contrário, o protagonista terá de voltar atrás e repetir a cena), seguindo pelo único caminho ao portão não vigiado.

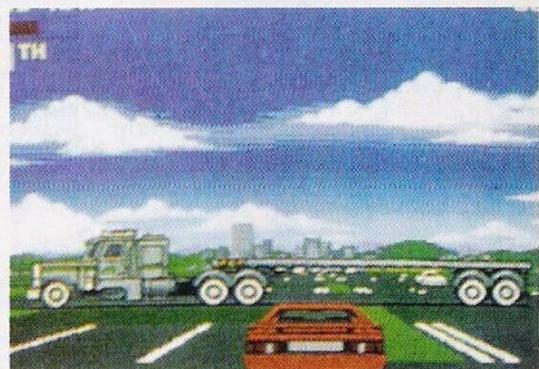
Porém, a nossa entrada é detida por um oportunista. Quando este exigir um pagamento, basta desembainhar a espada para o assustar.

Entramos, mas o azar abate-se sobre o protagonista: logo à entrada é assaltado. Como não possuímos dinheiro, vendemos a mula

ao homem que está a fechar as janelas (sell mule). Andamos um cenário para baixo e outro para a esquerda. Encontramos uma velhota e um homem. A primeira vende maçãs mágicas e o segundo lâmpadas, entre outras bugigangas(...)

Continua no próximo Domingo...

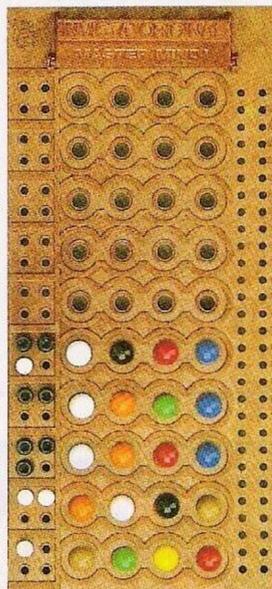
Podem contactar-nos, entretanto, para "Jogos no Computador" "Correio de Domingo", Rua Mouzinho da Silveira, n.º 27 - 2.º 1200 Lisboa.



"Lotus II"

ENTRE DE CABEÇA, SOLTE A LÍNGUA E SAIA COM PRÉMIOS.

... COM UM SIMPLES TELEFONEMA!



Entre de cabeça nesta partida de MASTER MIND.

Descubra o código tendo em conta que cada pino preto significa a cor certa no lugar certo e cada pino branco uma cor certa no lugar errado.

No prazo de 1 semana telefone para o 100 319 (indicativos: Lisboa e Porto — 506, restante País e Ilhas — 0670).

Seleccione um dos códigos dados pelo telefone, aproveite para soltar a língua e dizer em 10 segundos uma frase sobre a Schneider.

Se acertou o código e a sua frase for a melhor da semana então sairá desta brincadeira com 1 Aparelhagem "Hi-Fi" da Schneider.

Não se esqueça que cada chamada lhe custará 158891/minuto.

Se for o vencedor será informado telefonicamente.

Atire-se de cabeça e saia com prémios.

